



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

## **GEDUNG KONSER MUSIK SURABAYA: PARADOKS**

PUTRI JUWITA  
3211100102

DOSEN PEMBIMBING:  
IR. RULLAN NIRWANSYAH, MT.

PROGRAM SARJANA  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2016



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

## **CONCERT HALL SURABAYA: PARADOX**

PUTRI JUWITA  
3211100102

SUPERVISOR:  
IR. RULLAN NIRWANSYAH, MT.

UNDERGRADUATE PROGRAM  
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY  
SURABAYA  
2016

**LEMBAR PENGESAHAN**

**GEDUNG KONSER MUSIK SURABAYA:  
PARADOKS**



**Disusun oleh :**

**PUTRI JUWITA**  
**NRP : 3211100102**

**Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 15 Juni 2016  
Nilai : BC**

**Mengetahui**

**Pembimbing**

  
**Ir. Rullan Nirwansyah, MT.**  
**NIP. 195405201985021001**

**Kaprodi Sarjana**

  
**Defry Agatha Ardianta, ST., MT.**  
**NIP. 198008252006041004**

  
**Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS**  
**Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.**  
**NIP. 196804251992101001**

## **ABSTRAK**

### **GEDUNG KONSER MUSIK SURABAYA: PARADOKS**

Oleh

**Putri Juwita**

**NRP : 3211100102**

Kehidupan manusia erat kaitannya dengan minat dan bakat yang dimiliki, serta kebutuhan akan suatu hiburan yang paling kental disebut dengan hobi. Salah satu bidang yang mencakup minat, bakat, dan hobi manusia adalah musik. Musik merupakan seni yang dapat dinikmati sehari - hari pada kehidupan manusia. Penelitian menunjukkan bahwa musik dapat memberikan rangsangan - rangsangan yang kaya untuk segala aspek perkembangan secara kognitif dan kecerdasan emosional (*emotional intelligent*).

Namun tingginya minat masyarakat terhadap musik tidak didukung dengan fasilitas yang memadai. Kondisi tempat pertunjukan musik di Surabaya termasuk biasa saja bahkan cenderung buruk. Untuk memenuhi kebutuhan agar gedung konser musik tersebut dapat digunakan secara maksimal, muncul permasalahan seperti berikut : Bagaimana arsitektur dapat menjadi sebuah wadah untuk mengekspresikan minat, bakat, dan hobi di bidang musik? Dan bagaimana arsitektur dapat mendukung proses pendidikan di bidang musik?

Maka dari itu, untuk menyelesaikan isu tersebut penulis menggunakan metoda desain Issue Based Programming yang dicetuskan oleh Donna P. Duerk, dengan pendekatan metafora “Paradoks” yang berarti suatu pernyataan yang seolah-olah bertentangan namun mengandung kebenaran.

**Kata Kunci:** Bakat, Hobi, Konser, Minat, Musik, Paradoks, Surabaya

## **ABSTRACT**

### **CONCERT HALL SURABAYA: PARADOX**

By

**Putri Juwita**

**NRP : 3211100102**

Human life is closely related to the interests and talents, as well as the need for entertainment called a hobby. The field that includes the interest, talent, and hobby is music. Music is an art that can be enjoyed daily. Research shows that music can provide a stimulus that is rich to all aspects of the development of cognitive and emotional intelligence.

However, that high interest in music is not supported with adequate facilities. Music venues in Surabaya is considered bad or even worse. To meet the needs for the concert hall to be used optimally, there are several issues to be solved such as: How can architecture be a platform to express their interests, talents and hobbies in the field of music? And how architecture can support the educational process in the field of music?

Therefore, to solve those issues, the author used a design method that is Issue Based Programming by Donna P. Duerk, with a metaphorical approach "Paradox" which means a statement that seems contradictory, but it contains the truth.

**Keywords:** Concert, Hobby, Interests, Music, Paradox, Surabaya

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan lindunganNya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Gedung Konser Musik Surabaya: Paradoks.

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

- Keluarga penulis, terutama papa, mama, kakak, dan mbak Novi yang telah sabar dan setia memberikan dukungan.
- Ketua Jurusan Arsitektur ITS, Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D yang senantiasa memberikan motivasi.
- Ketua Program Pendidikan Sarjana, Defry Agatha A, ST. MT untuk segala bantuan dan dorongannya.
- Dosen pembimbing Tugas Akhir, Ir. Rullan Nirwansyah, MT., untuk segala bimbingan dan arahannya.
- Tempat bicara, mas AZR, atas bahunya dan segala energi, kesabaran, serta kekuatan yang dibagikan.
- Teman seperjuangan, Lusy, Arin, Biul, Veta, Handria, Deddy, Kartika, atas waktu dan nasehatnya.
- Teman satu bimbingan, Puti, Hamida, Nana, Haris, atas kerjasama dan semangatnya dalam menyelesaikan Tugas Akhir bersama.
- Keluarga besar Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember, khususnya teman-teman Elang 2011 atas dukungannya.

Penulis menyadari masih adanya kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak, demi tercapainya kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR LAMPIRAN .....	vii

### I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang .....	1
I.2 Isu dan Konteks Desain .....	2
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain .....	6

### II Program Desain

II.1 Deskripsi Tapak .....	7
II.2 Program Ruang .....	8

### III Pendekatan dan Metoda Desain

III.1 Pendekatan Desain .....	10
III.2 Metoda Desain .....	10

### IV Konsep Desain

IV.1 Eksplorasi Formal .....	12
IV.2 Eksplorasi Teknis .....	17

### V Desain .....

V.1 Eksplorasi Formal .....	18
V.2 Eksplorasi Teknis .....	20

### VI Kesimpulan .....

DAFTAR PUSTAKA .....	22
----------------------	----

LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b>	5
<b>Gambar 2.1</b>	7
<b>Gambar 2.2</b>	7
<b>Gambar 2.3</b>	7
<b>Gambar 2.4</b>	9
<b>Gambar 2.5</b>	9
<b>Gambar 2.6</b>	9
<b>Gambar 3.1</b>	11
<b>Gambar 4.1</b>	12
<b>Gambar 4.2</b>	13
<b>Gambar 4.3</b>	13
<b>Gambar 4.4</b>	13
<b>Gambar 4.5</b>	13
<b>Gambar 4.6</b>	13
<b>Gambar 4.7</b>	14
<b>Gambar 4.8</b>	14
<b>Gambar 4.9</b>	14
<b>Gambar 4.10</b>	14
<b>Gambar 4.11</b>	14
<b>Gambar 4.12</b>	15
<b>Gambar 4.13</b>	15
<b>Gambar 4.14</b>	15
<b>Gambar 4.15</b>	16
<b>Gambar 4.16</b>	16
<b>Gambar 4.17</b>	16
<b>Gambar 4.18</b>	17
<b>Gambar 4.19</b>	17
<b>Gambar 5.1</b>	18
<b>Gambar 5.2</b>	18
<b>Gambar 5.3</b>	18
<b>Gambar 5.4</b>	19



<b>Gambar 5.5</b>	_____	19
<b>Gambar 5.6</b>	_____	19
<b>Gambar 5.7</b>	_____	19
<b>Gambar 5.8</b>	_____	19
<b>Gambar 5.9</b>	_____	20
<b>Gambar 5.10</b>	_____	20
<b>Gambar 5.11</b>	_____	20

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran A** Site Plan

**Lampiran B** Denah Lantai 1

**Lampiran C** Denah Lantai 1a

**Lampiran D** Denah Lantai 2

**Lampiran E** Denah Lantai Basement

**Lampiran F** Tampak

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **I.1 LATAR BELAKANG**

Kehidupan manusia erat kaitannya dengan minat dan bakat yang dimiliki, serta kebutuhan akan suatu hiburan yang paling kental disebut dengan hobi. Kelangsungan hidup secara jiwa maupun raga dapat ditentukan melalui hal tersebut.

Bakat (aptitude) adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih untuk mencapai suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus, misalnya kemampuan berbahasa, bermain musik, melukis, dan lain-lain. Seseorang yang berbakat musik misalnya, dengan latihan yang sama dengan orang lain yang tidak berbakat musik, akan lebih cepat menguasai keterampilan tersebut. Untuk bisa terealisasi bakat harus ditunjang dengan minat, latihan, pengetahuan, pengalaman agar bakat tersebut dapat teraktualisasi dengan baik.

Sehubungan dengan cara berfungsinya, ada 2 jenis bakat :

1. Kemampuan pada bidang khusus (talent) misalnya bakat musik, melukis, dan lain-lain.

2. Bakat khusus yang dibutuhkan sebagai perantara untuk merealisasikan kemampuan khusus misalnya bakat melihat ruang (dimensi) dibutuhkan untuk merealisasi kemampuan di bidang teknik arsitek. Bakat baru muncul bila ada kesempatan untuk berkembang atau dikembangkan, sehingga mungkin saja terjadi seseorang tidak mengetahui dan tidak mengembangkan bakatnya sehingga tetap merupakan kemampuan yang latent.

Minat adalah suatu proses yang tetap untuk memperhatikan dan menfokuskan diri pada sesuatu yang diminatinya dengan perasaan senang dan rasa puas ( Hilgar & Slameto ; 1988 ; 59). Minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pikiran tertentu. (Maprare dan Slameto; 1988; 62). Jadi, dapat disimpulkan minat ialah suatu proses pengembangan dalam mencampurkan seluruh kemampuan yang ada untuk mengarahkan individu

kepada suatu kegiatan yang diminatinya.

Jenis – jenis minat (Guilford, 1956) :

1. Minat vokasional merujuk pada bidang – bidang pekerjaan.

a. Minat profesional : minat keilmuan, seni dan kesejahteraan sosial.

b. Minat komersial : minat pada pekerjaan dunia usaha, jual beli, periklanan, akuntansi, kesekretariatan dan lain – lain.

c. Minat kegiatan fisik, mekanik, kegiatan luar, dan lain – lain.

2. Minat avokasional, yaitu minat untuk memperoleh kepuasan atau hobi. Misalnya petualang, hiburan, apresiasi, ketelitian dan lain – lain.

John Holland, ahli yang banyak meneliti mengenai minat memberi pengertian minat sebagai aktivitas atau tugas-tugas yang membangkitkan perasaan ingin tahu, perhatian, dan memberi kesenangan atau kenikmatan. Minat dapat menjadi indikator dari kekuatan seseorang di area tertentu dimana ia akan termotivasi untuk mempelajarinya dan menunjukkan kinerja yang tinggi. Bakat akan sulit berkembang dengan baik apabila tidak diawali dengan adanya minat untuk hal tersebut atau hal yang berkaitan dengan bidang yang akan ditekuni.

Bakat dalam suatu bidang tertentu, misalnya seni, musik, hitung menghitung, bahasa, dan lain-lain merupakan hasil interaksi antara bakat bawaan dan faktor lingkungan serta didukung dengan faktor kepribadian dan sikap kerja seseorang.

Seperti yang telah disebutkan di atas, salah satu bidang yang mencakup minat, bakat, dan hobi manusia adalah musik.

## **I.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN**

Musik merupakan seni yang dapat dinikmati sehari - hari pada kehidupan manusia. Musik telah hadir sejak sekitar 100.000 tahun yang lalu. Penelitian menunjukkan bahwa musik dapat memberikan rangsangan - rangsangan yang kaya untuk segala aspek perkembangan secara kognitif dan kecerdasan emosional (*emotional intelligent*). Roger Sperry (1992), penemu teori Neuron, dalam buku *The Developing Mind: Toward a Neurobiology of Interpersonal Experience* (1999) mengatakan bahwa neuron baru akan menjadi sirkuit jika ada rangsangan musik sehingga neuron yang terpisah - pisah itu bertautan dan mengintegrasikan diri dalam sirkuit otak, sehingga terjadi perpautan antara neuron otak kanan dan otak kiri itu. Hasil penelitian Herry Chunagi (1996)

Siegel (1999), yang didasarkan atas teori neuron (sel konduktor pada sistem saraf), menjelaskan bahwa neuron akan menjadi sirkuit jika ada rangsangan musik, rangsangan yang berupa gerakan, elusan, suara mengakibatkan neuron yang terpisah bertautan dan mengintegrasikan diri dalam sirkuit otak. Semakin banyak rangsangan musik diberikan akan semakin kompleks jalinan antarneuron itu. Musik berhasil merangsang pola pikir dan menjadi jembatan bagi pemikiran-pemikiran yang lebih kompleks. Didukung pula oleh Martin Gardiner (1996) dalam Goleman (1995) dari hasil penelitiannya mengatakan seni dan musik dapat membuat para siswa lebih pintar, musik dapat membantu otak berfokus pada hal lain yang dipelajari.

Selain itu musik adalah salah satu media ungkapan kesenian yang mencerminkan kebudayaan masyarakat pendukungnya. Semua bangsa maju di dunia seperti Jerman, Amerika, Jepang, Inggris, Australia dan negara Eropa pada umumnya adalah bangsa yang musikal. Pengertian musikal yang dimaksud adalah pertama dapat memainkan instrumen musik atau menyanyi dengan baik, pengertian kedua tidak dapat bermain musik atau menyanyi dengan baik, tetapi dapat

mengapresiasikan musik. Siswa-siswa setingkat kelas 1 sampai 4 SD di Amerika Serikat mendapatkan pelajaran musik 75 menit setiap minggu, sejak kelas 5 mereka memperoleh pelajaran musik selama 80 menit. Oleh karena itu, mereka sudah dapat membuat koor dengan aransemen - aransemen yang sulit untuk tiga suara dan dapat memainkan beberapa instrumen musik. Di tingkat SMP mereka memperdalam pelajaran musik pilihan dan mengadakan pertunjukan - pertunjukan. Pada tingkat SMA mereka sudah melangkah dengan penekanan pada bentuk konser - konser. Oleh karena itu, mereka sudah mampu menyusun program - program musik yang sangat maju dengan membuat satu atau dua koor gabungan. Sebagian besar sekolah - sekolah di sana memiliki ruangan khusus musik, demikian juga di Australia. Di Inggris anak usia TK yang berkemampuan membaca di bawah rata-rata, dapat mengejar teman-teman mereka yang di kelompok rata-rata sesudah mereka diperkaya dengan pelajaran musik tambahan, mereka belajar bernyanyi dalam sebuah kelompok melalui latihan ketepatan nada dan irama disertai dengan latihan kepekaan emosi, sebuah program yang sangat

berstruktur dan dapat dinikmati anak-anak. Universitas - universitas di Jepang banyak yang mempunyai orkes Symphony sebagai kelanjutan dari pelajaran musik yang mereka terima di tingkat SD, SMP dan SMA. Begitu pun semua sekolah unggulan memasukkan mata pelajaran musik sebagai materi wajib intrakurikuler dan diperkaya dengan kegiatan ekstrakurikuler, dimana materi pelajaran musik yang diajarkan meliputi musik universal dan musik tradisional, memberikan hasil pembelajaran siswa - siswa sekolah unggulan dengan rata-rata sangat baik.

Hampir semua orang merupakan penikmat musik. Bahkan seseorang yang tidak bekerja secara tetap di bidang musik, dapat menjadikan permainan musik sebagai hobi. Beberapa diantaranya senang untuk menikmati musik secara langsung dengan melihat pertunjukan musik. Bagi mereka menonton pertunjukan musik tersebut dapat bermanfaat sebagai hiburan, tempat bersosialisasi dengan sesama penikmat musik, untuk mendapatkan pengetahuan lebih tentang musik, hingga sebagai sarana untuk meningkatkan kecerdasan auditory.

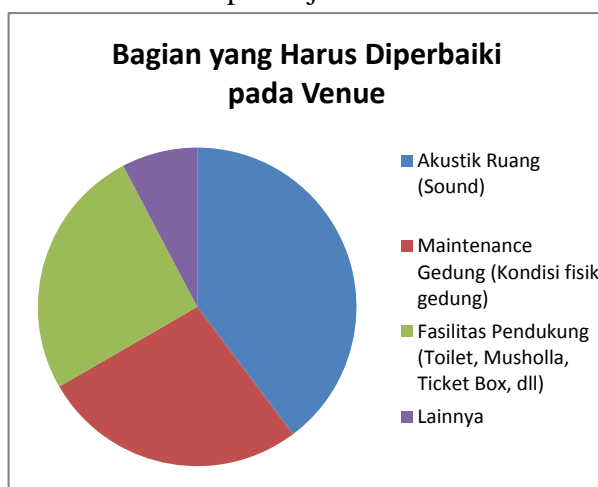
Pada kurun waktu 4 tahun terakhir, Indonesia sering didatangi oleh musisi - musisi asing yang

mengadakan pertunjukan musik sebagai satu rangkaian *tour*, dengan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan tahun - tahun sebelumnya. Raminya kondisi ini memberikan banyak manfaat untuk negara maupun penduduknya. Salah satu contohnya adalah peningkatan pendapatan karena adanya interaksi dengan negara asing di bidang transportasi, membuka lapangan pekerjaan untuk promotor acara musik dan pihak - pihak pendukungnya, serta bermanfaat untuk bisnis penginapan, penyediaan makanan, atau jasa lainnya. Selain itu berdasarkan survey yang saya lakukan, 90% dari musisi di Indonesia mendapatkan pengaruh atau *influence* dari musisi asing. Adanya *traffic* musisi asing yang masuk ke Indonesia merupakan sebuah keuntungan tersendiri bagi perkembangan musik di Indonesia.

Dari segi musik pada tingkatan nasional, terutama lokal, perkembangan yang terjadi pun sangat pesat. Terdapat banyak sekali musisi - musisi yang bermunculan dari setiap kota yang ada di Indonesia. Sebagian yang beruntung akan mendapatkan kontrak dengan label, dan sebagian yang lain bergerak secara *indie* (tanpa label). Pada sektor pendidikan pun, Indonesia memiliki banyak universitas,

institut, maupun sekolah yang menyediakan pendidikan yang bergerak di bidang musik. Contohnya adalah Institut Seni Indonesia (ISI), Institut Musik Indonesia (IMI), Music School of Indonesia (MSI), Universitas Negeri Surabaya (UNESA), dan lain – lain.

Namun tingginya minat masyarakat terhadap musik tidak didukung dengan fasilitas yang memadai. Menilik dari hasil survey tersebut, kondisi tempat pertunjukan musik di Indonesia termasuk biasa saja bahkan cenderung buruk. Terdapat kekurangan terutama dari segi akustik ruang, diikuti dengan kurangnya *maintenance* gedung dan fasilitas pendukung di area tersebut. Sedangkan sebagai penikmat musik dan musisi, kualitas *venue* juga menentukan minat mereka untuk menikmati atau melakukan pertunjukan musik di sana.



**Gambar 1.1 Survey Wadah Kreativitas Musisi dan Penikmat Musik (2014)**

Musisi internasional, nasional, ataupun lokal yang telah memiliki nama, popularitas, dan melakukan pertunjukan berbayar memiliki sebuah *Technical Rider* atau permintaan khusus demi kelancaran dan kualitas pertunjukan tersebut. Salah satunya adalah pengaturan tentang *venue*, terkait *staging system* (tata panggung, *sound, lighting*), ruang ganti, termasuk pelayanan untuk penonton seperti *ticketing, merchandise, keamanan* penonton, dan lain lain. Maka kualitas *venue* menjadi salah satu peran penting penentu keberhasilan dalam pertunjukan musik.

Dari sisi musisi lokal yang bergerak secara *indie* dan berjumlah banyak, fasilitas sebagai wadah untuk mereka berkarya dirasa masih sangat kurang. Padahal mayoritas musisi memiliki keinginan untuk didengar dan menghibur penikmat musik dengan karya – karya mereka. Bahkan sebuah pengalaman *perform* menjadi salah satu faktor peningkatan kualitas musik yang dihasilkan oleh musisi tersebut.

Penyelenggaraan pertunjukan musik paling banyak diadakan di Jakarta, karena Jakarta sebagai Ibukota dan pusat kegiatan di Indonesia, memiliki banyak gedung – gedung yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat pertunjukan musik. Padahal

Jakarta saat ini sangat padat dan kondisi ini menjadi kendala bagi penikmat musik maupun musisi dalam melakukan aktivitasnya. Bagi penikmat musik yang tidak berdomisi di kota tersebut akan menemukan kendala berupa susahya berpindah dari satu tempat ke tempat lain, karena tidak adanya tempat singgah sementara atau tempat makan di area *venue*. Bahkan beberapa musisi asing sangat terkenang dan mengeluhkan kondisi Jakarta yang identik dengan kemacetannya. Di Indonesia sendiri belum terdapat satu tempat pertunjukan musik berkualitas yang dapat menjadi ikon dan menarik musisi – musisi asing untuk melakukan pertunjukan di dalamnya seperti Budokan di Jepang yang merupakan salah satu tempat pertunjukan yang didambakan oleh setiap musisi internasional.

Maka dari itu dibutuhkan adanya sebuah tempat di luar kota Jakarta, yang dapat menampung kebutuhan musisi dan penikmat musiknya dengan kualitas akustik dan fasilitas pendukung yang baik, sehingga dapat menarik musisi asing maupun memberikan kesempatan bagi musisi lokal untuk berkarya di depan publik, serta sebagai bentuk pemberian edukasi ke masyarakat tentang musik

Untuk memenuhi kebutuhan agar gedung konser musik tersebut dapat digunakan secara maksimal, diperlukan adanya peninjauan permasalahan dari berbagai macam aspek, terutama dari sudut pandang pengguna.

Permasalahan tersebut dapat dibagi seperti berikut :

Bagaimana arsitektur dapat menjadi sebuah wadah untuk mengekspresikan minat, bakat, dan hobi di bidang musik?

Bagaimana arsitektur dapat mendukung proses pendidikan di bidang musik?



## BAB II

### PROGRAM DESAIN

#### II.1 TAPAK DAN LINGKUNGAN

##### Kriteria Tapak

Luas lahan : > 1,5 Ha

Peruntukan lahan : Fasilitas umum

Akses : Kendaraan pribadi dan kendaraan umum

Lokasi : Area perdagangan

View : Terdapat ruang terbuka

Traffic : Tidak terlalu padat

##### Eksisting Tapak



##### Lahan

Lokasi : Raya Ngagel

Luas Lahan : 2,44 Ha (24.400 m<sup>2</sup>)

GSB : 8 meter

KDB untuk fasilitas umum : 60%

KLB untuk fasilitas umum : 150%

Peruntukan wilayah : Perdagangan

Peruntukan lahan : Fasilitas Umum

Batas – batas lahan :

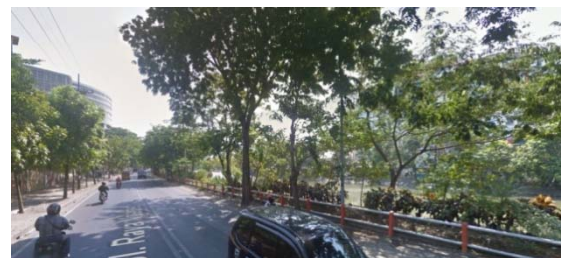
Utara – Lapangan Futsal

Barat – Sungai Kalimas

Timur – Permukiman

Selatan – Bangunan Mangkrak  
(Mall)

##### Area Sekeliling Tapak



Gambar 2.1 Jalan Utama lahan berbatasan dengan sungai kalimas



Gambar 2.2 Bangunan mangkrak yang didesain sebagai mall



Gambar 2.3 Marvell City

### **Potensi Tapak**

- Lahan dekat dengan pemukiman penduduk
- Lahan berada di area fasilitas umum yang banyak dikunjungi oleh masyarakat, seperti Marvell City Mall, AJBS, Ole Ole Futsal, dan lain-lain
- Lahan berbatasan langsung dengan Sungai Kalimas
- Belum ada obyek sejenis di daerah setempat dan sekitarnya

### **Kendala Tapak**

- Lebar jalan tidak terlalu lebar
- Terdapat bangunan mangkrak di sampingnya sehingga mengurangi nilai estetika lingkungan
- Jalan menjadi cukup padat di waktu-waktu tertentu

## **II.2 PEMROGRAMAN DAN FASILITAS RUANG**

Berdasarkan kebutuhan, fungsi fasilitas terbagi menjadi 3 yaitu fasilitas utama, fasilitas managerial, dan fasilitas pendukung.

Fasilitas Utama :

Auditorium

- a. Penonton
  - 1. Seating Row
  - 2. Ruang kesehatan
- b. Performer
  - 1. Panggung

- 2. Ruang performer
- 3. Ruang pre-performance
- 4. Ruang meet and greet
- 5. Ruang ganti
- 6. Studio

c. Kru

- 1. Ruang kontrol

Fasilitas Pendukung :

- 1. Entrance Toyer
  - a. Ticket Box
- 2. Food Court
  - a. Cafeteria
  - b. Dapur
  - c. Stage
- 3. Sales: Merchandise Outlets
- 4. Music Gallery
- 5. Parkir
  - a. Parkir motor
  - b. Parkir mobil
  - c. Parkir bus

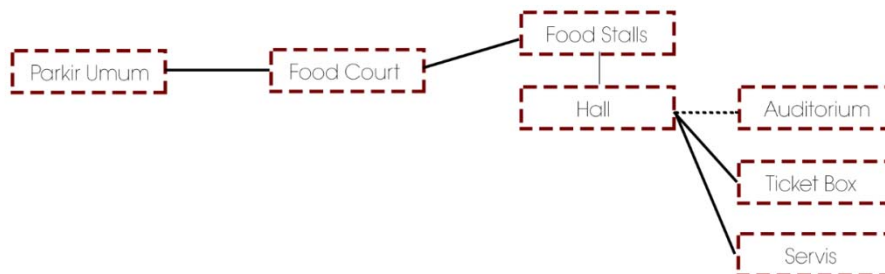
Fasilitas Pengelola

- 1. Kantor managerial
  - a. Ruang kepala pengelola
  - b. Ruang manager
  - c. Ruang administrasi
  - d. Ruang marketing
  - e. Ruang supervisor
  - f. Ruang rapat
- 2. Kantor Promotor

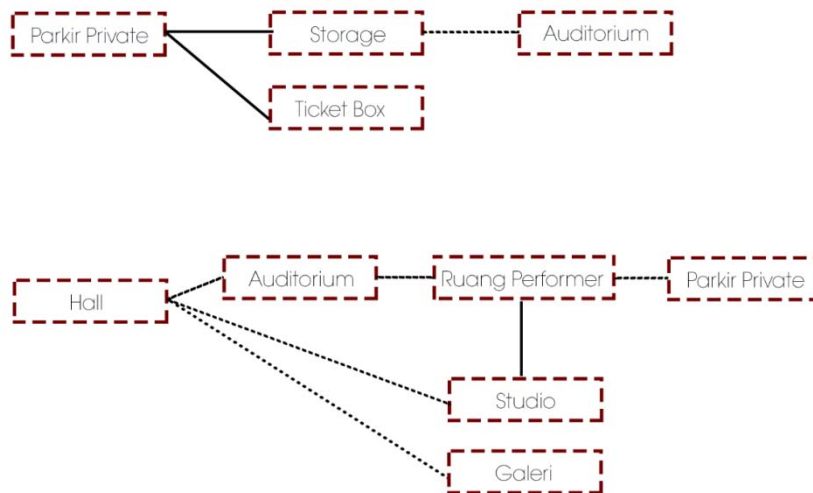
- a. Ruang kepala pengelola
  - b. Ruang manager
  - c. Ruang administrasi
  - d. Ruang marketing
  - e. Ruang supervisor
  - f. Ruang rapat
3. Parkir pengelola

i.

### Diagram Hubungan antar Ruang



**Gambar 2.4 Diagram hubungan ruang dari parkir umum**



**Gambar 2.5 Diagram hubungan ruang antara hall dan parkir private**



**Gambar 2.6 Diagram hubungan ruang dari parkir private ke fasilitas pengelola**

## BAB III

### PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

#### III.1 PENDEKATAN DESAIN

Pendekatan desain adalah cara seseorang merancang arsitektur dengan menggunakan disiplin ilmu di luar atau di dalam arsitektur. Pendekatan desain yang digunakan dalam proyek rancangan ini adalah dengan teori metafora. Menurut Anthony C. Antoniades dalam bukunya *Poetics of Architecture: Theory of Design*, Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

Ada tiga kategori dari metafora

1. **Intangible Metaphor (metafora yang tidak diraba)**  
yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalis, komunitas, tradisi dan budaya)
2. **Tangible Metaphors (metafora yang dapat diraba)**  
Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material

3. **Combined Metaphors (penggabungan antara keduanya)**

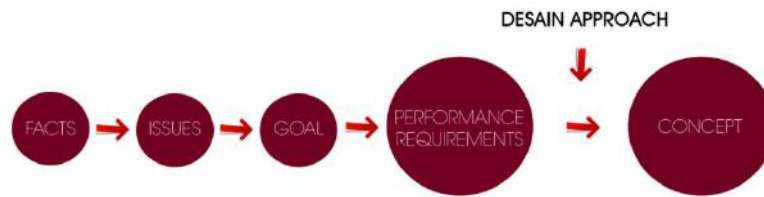
Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

Tindakan metafora adalah usaha untuk memindah-rujukan dari suatu subyek ke subyek yang lain, atau usaha untuk melihat sebuah subyek sebagaimana jika subyek tadi merupakan subyek lain, dan memindahkan pusat perhatian dari suatu hal ke hal yang lain.

Pada proyek perancangan ini, metafora yang digunakan adalah metafora tak teraba (Intangible Metaphor)

#### III.2 METODA DESAIN

Metoda desain yang digunakan adalah metoda yang dicetuskan oleh Dobba P. Duerk yaitu “Issue Based Programming: A Tool for Managing The Design Process”



**Gambar 3.1 Diagram metoda desain**

Dalam metoda ini, langkah yang diambil pertama kali adalah mengumpulkan fakta-fakta yang ada terlebih dahulu, kemudian ditarik sebuah isu dari fakta tersebut.

Dari isu yang sudah ada, terbentuklah sebuah tujuan dalam proses perancangan ini untuk menyelesaikan isu tersebut. Tujuannya adalah sebagai wadah berekspresi yang mewadahi minat, bakat, dan hobi di bidang musik berupa gedung konser musik.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka disusun desain kriteria yang mendukung yaitu:

1. Desain menjadi focal point bagi lingkungan
2. Desain mempermudah interaksi pengguna
3. Desain mengoptimalkan aktualisasi diri pengguna
4. Desain mewadahi music as performing arts.

Setelah terbentuk desain kriteria, masuklah kepada konsep-konsep berdasarkan kriteria tersebut yang telah dibatasi dengan pendekatan desain.

## BAB IV

### KONSEP DESAIN

#### IV.1 EKSPLORASI FORMAL

##### PENJABARAN METAFORA



Gambar 4.1 Diagram isu hingga terbentuk metafora yang diambil

Tujuan dari adanya minat, bakat, dan hobi adalah untuk media aktualisasi diri pengguna. Setiap pengguna bebas berekspresi untuk mengembangkan aktualisasi diri. Sehingga setiap pribadi berbeda dengan pribadi yang lainnya. Satu person memiliki keunikan tersendiri yang membuat dirinya 'stand out' dibandingkan orang di sekitarnya. Hal ini menimbulkan kontradiksi, atau pertentangan satu sama lain. Namun pertentangan tersebut tetap harus dibatasi oleh kebenaran secara umum, sehingga muncullah istilah paradoks.

Menurut KBBI, **Paradoks** /pa-ra-doks/ *n* pernyataan yang seolah-olah bertentangan (berlawanan) dengan pendapat umum atau kebenaran, tetapi kenyataannya mengandung kebenaran; bersifat paradoks.

Dari sifat paradoks tersebut, konsep utama yang dipakai pada

bangunan ini adalah kontradiksi atau pertentangan-pertentangan yang masih mengandung kebenaran atau tidak menyimpang dari kaedah aslinya.

Strategi pencapaian konsep paradoks adalah:

1. Tidak pada sumbu bangunan sekitar (simetris/asimetris)
2. Entrance utama disembunyikan
3. Garis vertikal/horizontal pada tampak direduksi atau samar
4. Olahan gubahan massa tidak sejalan dengan massa lingkungan di sekitarnya.
5. Menjadi icon bagi lingkungan sekitar
6. Memberi makna bagi lingkungan sekitarnya

### KONSEP

#### TRANSFORMASI ZONING

Untuk memunculkan kontradiksi digunakan dua sumbu, sumbu lahan

dan sumbu mata angin sebagai pembagi zona.



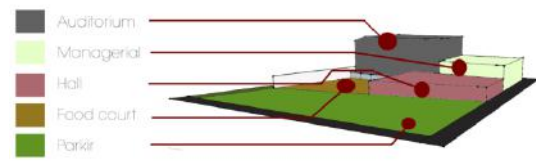
**Gambar 4.2 Sumbu lahan dan sumbu mata angin sebagai pembagi zona**



**Gambar 4.3 Pembagian zona berdasarkan fungsi setelah ditarik sumbu**

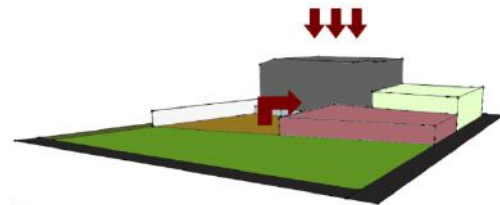
Orientasi massa/zona tidak sejalan dengan lingkungan yang seharusnya menghadap ke jalan raya. Fasilitas utama justru diletakkan dekat dengan jalan raya dan pintu masuk di letakkan jauh dengan jalan utama.

Terbentuk pembagian zoning ruang berdasarkan axis yang disesuaikan dengan kebutuhan luasan ruang.



**Gambar 4.4 Bentuk massa sesuai pembagian zoning**

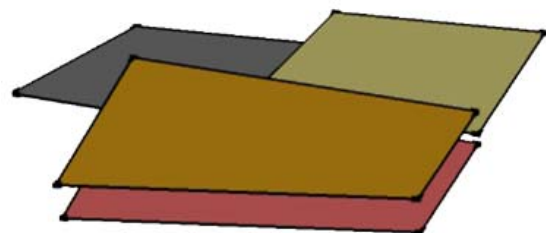
Ketinggian massa ditentukan oleh kebutuhan ruang. Pada umumnya auditorium akan menjadi massa yang paling tinggi sehingga menjadi focal point dari tapak.



**Gambar 4.5 Ilustrasi transformasi bentuk**

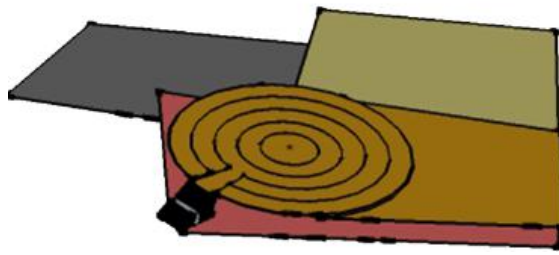
Untuk itu lantai dasar auditorium ditenggelamkan agar auditorium tidak menjadi focal point dalam lahan.

Kemudian dilakukan overlapping zona food court dengan zona hall untuk menambah ketinggian massa sehingga zona pendukung menjadi focal point dari lahan.



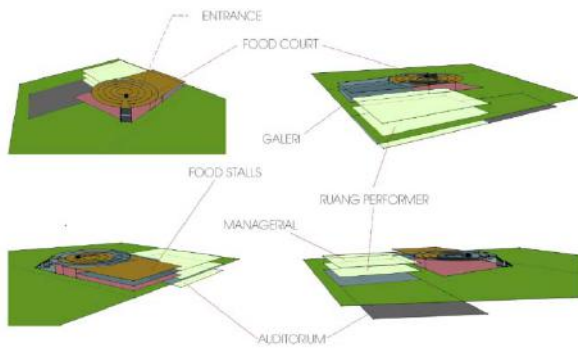
**Gambar 4.6 Ilustrasi zona setelah dimunculkan paradoks**





**Gambar 4.7 Ilustrasi plat lantai setelah disesuaikan dengan bentuk**

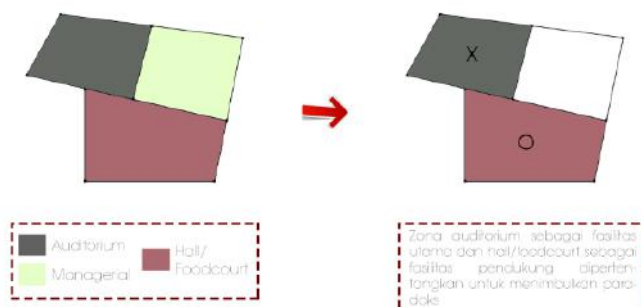
Setelah terbentuk pembagian zona fasilitas, untuk memperkuat focal point geometri lantai food court ditransformasikan menjadi berbentuk lingkaran.



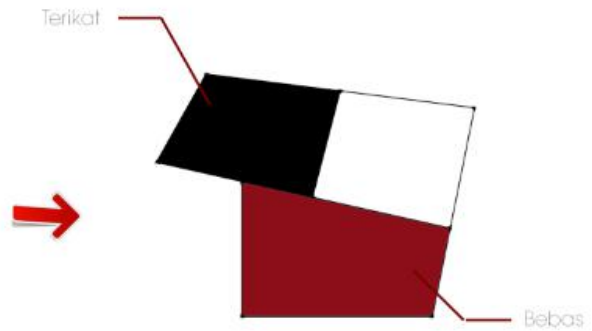
**Gambar 4.8 Ilustrasi plat lantai sesuai fungsi**

## RUANG

Paradoks selanjutnya diaplikasikan pada ruang. Fasilitas pendukung dan fasilitas utama dipertentangkan untuk memperkuat keberadaannya satu sama lain.



**Gambar 4.9 Transformasi ruang**



**Gambar 4.10 Pembagian sifat ruang**

Untuk menimbulkan rasa paradoks pada ruang, fasilitas pendukung sebagai ruang utama yang dituju oleh pengguna, diberikan sifat bebas. Sedangkan menuju ke auditorium sifatnya berubah menjadi terikat.

## SEKUEN



**Gambar 4.11 Diagram sekuen alur ruang pada umumnya**

Pada umumnya, pintu masuk akan langsung menuju hall yang berkaitan langsung dengan food court dan auditorium. Pada bangunan terdekat dari lahan, Marvell City, food court yang ditawarkan bersifat outdoor.

Maka dari itu desain dirubah menjadi pintu masuk justru terhubung dengan food court.

Berdasarkan konsep ruang, sekuen yang terbentuk menjadi seperti ini:





**Gambar 4.12 Diagram sekuen ruang paradoks**

### Bebas

Entrance langsung ke lantai dua yaitu food court untuk menimbulkan rasa ambiguitas sebuah fungsi ruang. Pengguna yang bertujuan untuk menonton konser di auditorium akan dihadapkan dengan food court terlebih dahulu.

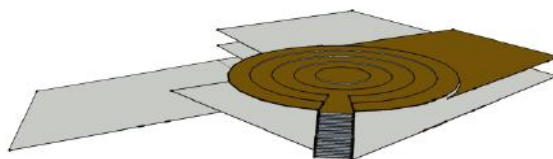
Orientasi pengguna tidak terikat, bersifat sebagai tempat berinteraksi dengan sesama penonton.

Dinding yang digunakan bersifat transparan untuk mendukung konsep bebas di dalam ruang tersebut.

### Terikat

Penonton yang telah merasakan kebebasan berinteraksi dengan penonton lain, perlahan-lahan di arahkan untuk fokus berorientasi kepada tujuan utama berkunjung yaitu menonton konser musik di auditorium.

### FOOD COURT



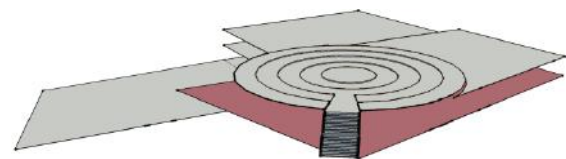
**Gambar 4.13 Lantai food court**

Food court berbentuk menyerupai amphitheater dengan menggunakan perbedaan level dan panggung yang berada di tengah. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan paradoks berupa food court yang difungsikan seolah menjadi sebuah auditorium sebagai fasilitas utama.

Menggunakan round table berisi 8 orang untuk mempermudah interaksi secara masif.

Kemudian dimunculkan paradoks berupa orientasi bebas terikat, dengan dinding-dinding kaca yang memungkinkan pengguna untuk melihat ke luar, namun disediakan panggung yang juga dapat menjadi pusat pandangan.

### HALL



**Gambar 4.14 Lantai Hall**

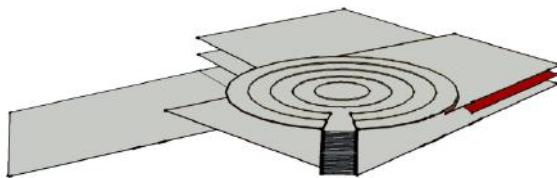
Hall berfungsi sebagai ruang tunggu yang juga menggunakan dinding kaca untuk mendukung orientasi yang bebas ke luar.

Tiket box bersifat terikat dan berplafon rendah agar pengguna fokus terhadap transaksi.

Menyediakan alat musik unplugged (akustik) yang berjarak 10

m untuk memaksimalkan aktivitas pengguna pada saat menunggu.

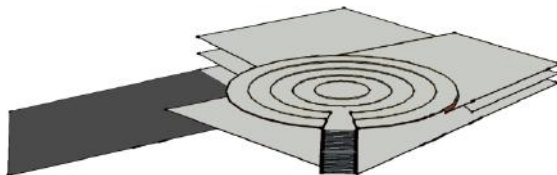
## GALERI DAN MERCHANDISE STORE



Gambar 4.15 Lantai galeri

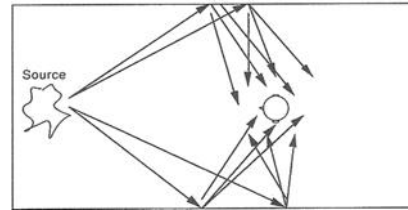
Galeri berupa ruang pameran tentang musik dan musisi yang akan tampil pada saat itu. Bersamaan dengan penjualan merchandise. Galeri diletakkan di lantai mezzanine sehingga memiliki plafon lebih rendah agar memusatkan perhatian pengunjung.

## AUDITORIUM



Gambar 4.16 Lantai auditorium

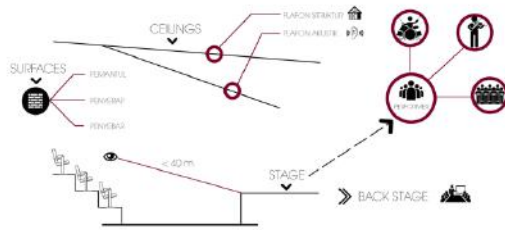
- Kapasitas : 1000 orang
- Seating Row : 1000 seats
- Performer :
  - Band
  - Orchestra
  - Choir
  - Hall type : Shoebox



Gambar 4.17 Ilustrasi penyebaran suara ruang shoebox

Untuk kapasitas 800 – 2200, bentuk ruang konser yang terbaik adalah bentuk Shoebox. Dari dinding samping ruang shoebox, refleksi suara terkuat datang pada telinga pendengar dari arah dimana sensitivitas pendengaran langsung manusia merupakan yang tertinggi. Oleh karena itu, bentuk dari ruang konser mempengaruhi produksi suara meskipun menggunakan penguat suara dengan jumlah yang sama.

Ruang yang berbentuk shoe box, jika pendengar ingin mendengar nada dengan jelas dan tepat, tanpa harus terganggu suara refleksi lateral yang terlambat, lebar ruang harus tidak lebih besar dari sekitar 25 m. Untuk menghindari refleksi lateral yang tiba terlalu cepat dan menutupi suara langsung, lebarnya harus lebih besar dari sekitar 15 m. Karena penonton tidak suka duduk terlalu jauh dari para pemain, maka jarak pendengar tidak boleh melebihi sekitar 40 m diukur dari tepi panggung.



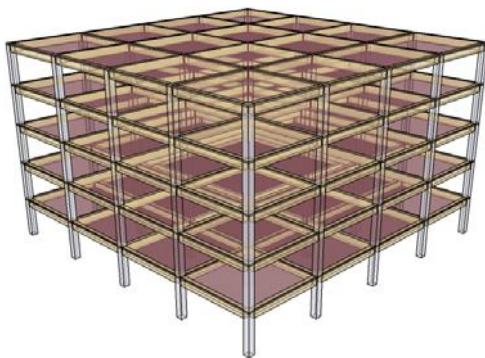
**Gambar 4.18 Diagram kebutuhan dalam ruang auditorium**

- Permukaan : Memantul dan menyerap
- Plafon : Double ceilings (plafon struktur dan plafon akustik)

## IV.2 EKSPLORASI TEKNIS

### Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah struktur beton bertulang (rigid frame)



**Gambar 4.19 Struktur rigid frame**

Dan menggunakan dinding beton diafragma wall untuk basement.

Atap menggunakan struktur spaceframe (rangka pipa baja) yaitu sambungan antar pipa baja menggunakan bola baja atau ball joint yang membentuk segitiga.

### Sistem Utilitas

#### SISTEM AIR BERSIH

Air bersih berasal dari PDAM ke tandon bawah dipompa ke tandon atas kemudian di alirkan ke area servis (toilet dan musholla) di setiap lantai, dan ke dapur di lantai 2.

#### SISTEM AIR KOTOR

Air kotor dari area servis (toilet dan musholla) di setiap lantai, dan dapur di lantai 2 dialirkan ke septic tank.

#### SISTEM ELEKTRIKAL

Sumber listrik berasal dari PLN yang dipusatkan di ruang panel di ruang ME dan menggunakan genset sebagai cadangan.

#### INSTALASI GAS

Instalasi tabung gas berupa tabung gas elpiji yang terletak di dapur foodstalls di lantai 2 dan pantry di gedung pengelola.

#### SISTEM KEAMANAN

Menggunakan Closed Circuit Television (CCTV)

#### SISTEM PENGHAWAAN

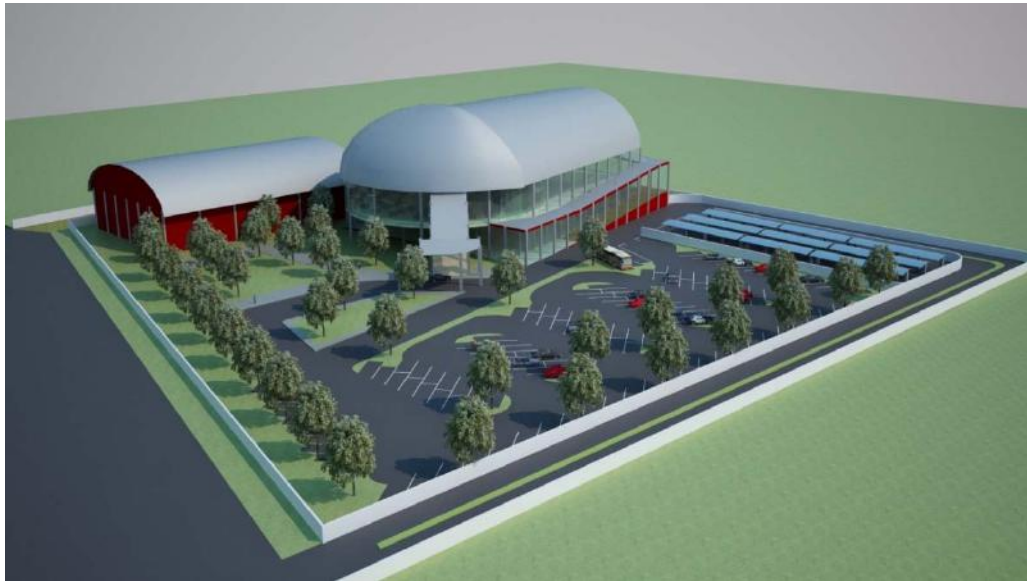
Menggunakan Air Conditioning central: Ceiling mounted cassette type

## **BAB V**

### **DESAIN**

#### **V.1 EKSPLORASI FORMAL**

Desain tapak (site plan), layout plan, tampak bangunan, denah, potongan disertakan dalam lampiran.



**Gambar 5.1** Perspektif Bird-eye view

#### **Desain Entrance**



**Gambar 5.2** Drop off

Terdapat area drop off yang diletakkan di depan entrance untuk mempermudah sirkulasi pengguna.



**Gambar 5.3** Entrance

Entrance langsung terhubung dengan food court sebagai ruang utama yang dituju oleh pengguna.



**Gambar 5.4 Food court**

Food court dengan panggung yang berada di tengah area, namun menggunakan dinding kaca, sehingga orientasi pengguna bebas terikat.

## Desain Interior



**Gambar 5.5 Ramp 1**

Ramp yang menghubungkan food court dengan hall bersifat bebas sehingga menggunakan dinding kaca, maka pengguna dapat melihat ke luar maupun ke dalam bangunan.



**Gambar 5.6 Hall**

Hall berfungsi sebagai wadah untuk pengguna berinteraksi dengan sesama penonton. Disediakan alat-alat musik unplugged membuat penonton pun dapat mengembangkan aktualisasi dirinya di bidang musik.

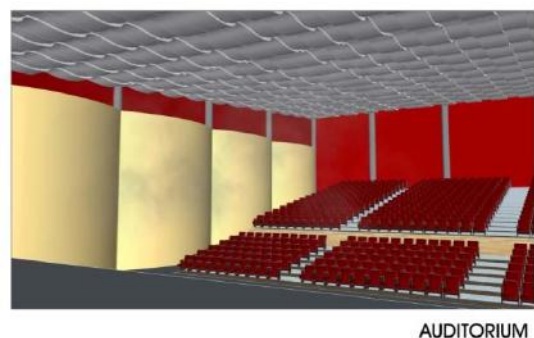


**Gambar 5.6 Contoh galeri musik**



**Gambar 5.7 Ramp 2**

Ramp yang menghubungkan hall dengan auditorium bersifat terikat sehingga menggunakan dinding masif, maka pengguna tidak dapat melihat ke luar bangunan.

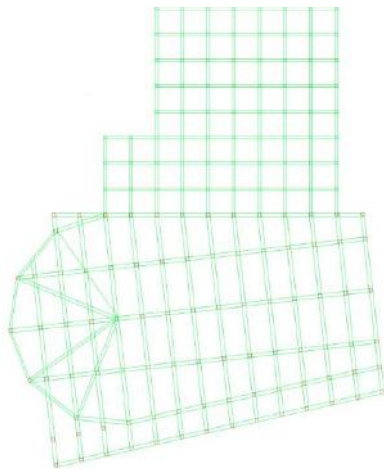
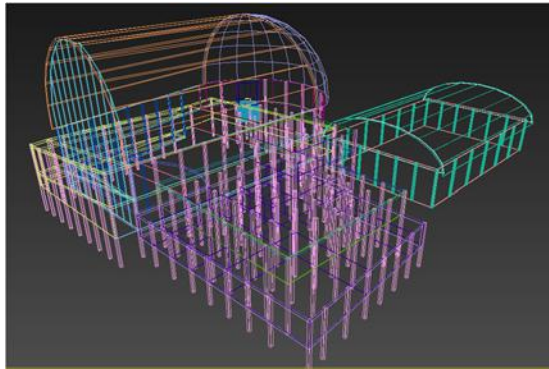


**Gambar 5.8 Auditorium**



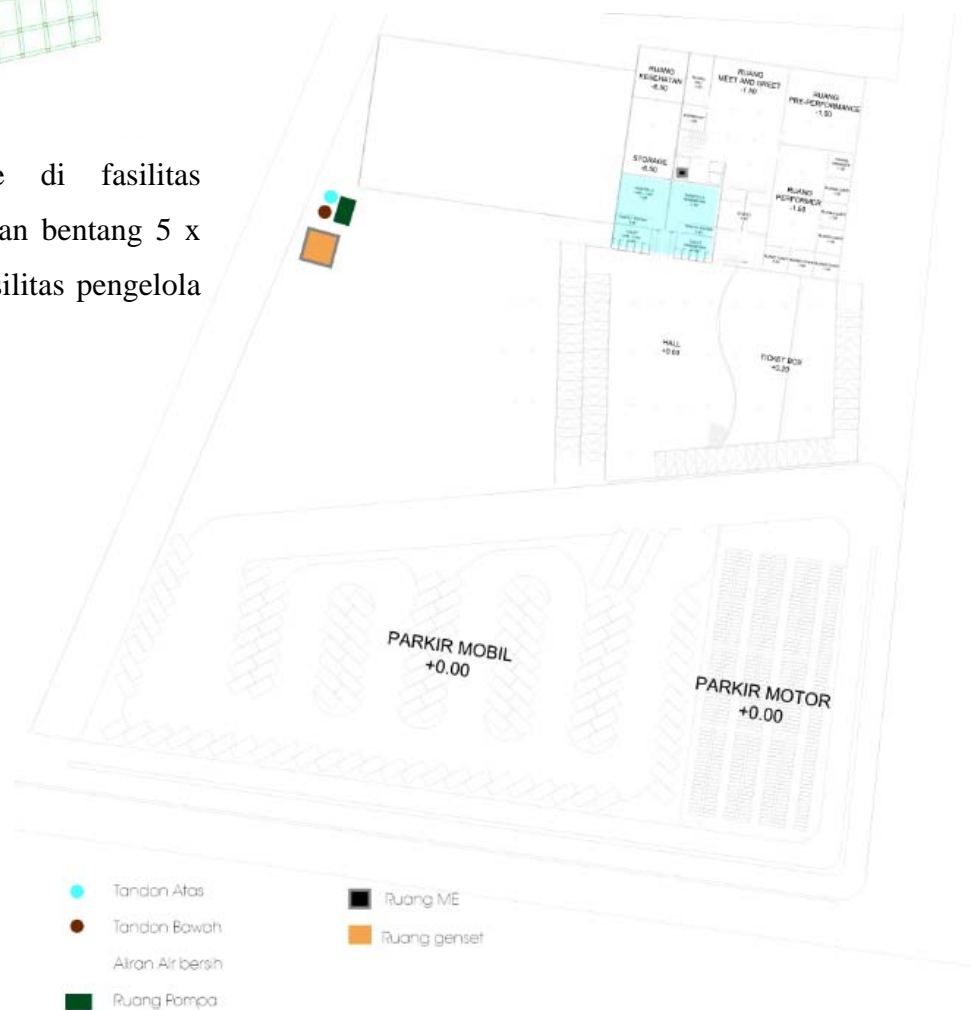
## V.2 EKSPLORASI TEKNIS

### SISTEM STUKTUR

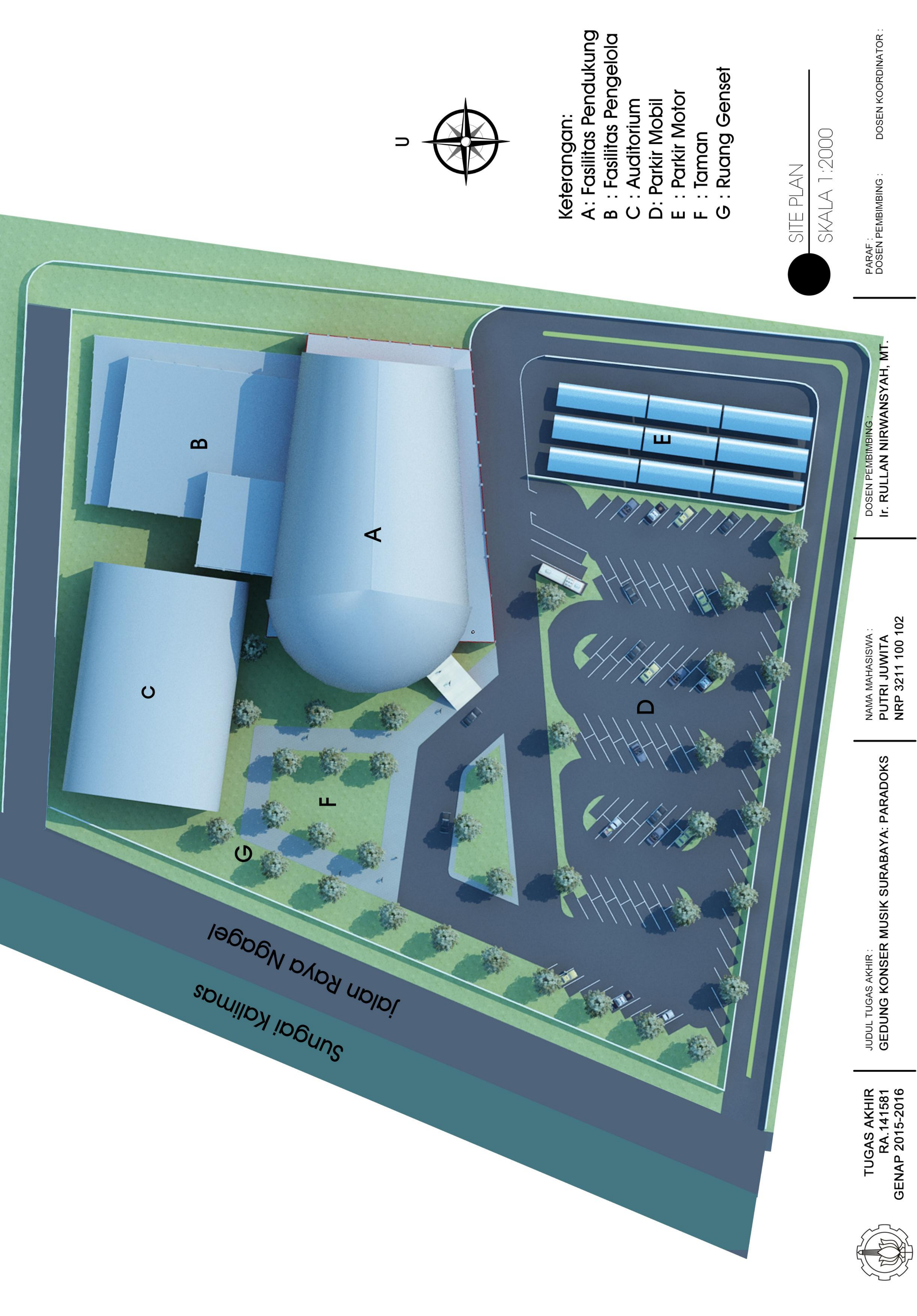


Struktur rigid frame di fasilitas pendukung menggunakan bentang 5 x 10 m, sedangkan di fasilitas pengelola digunakan 5 x 5 m.

### SISTEM UTILITAS







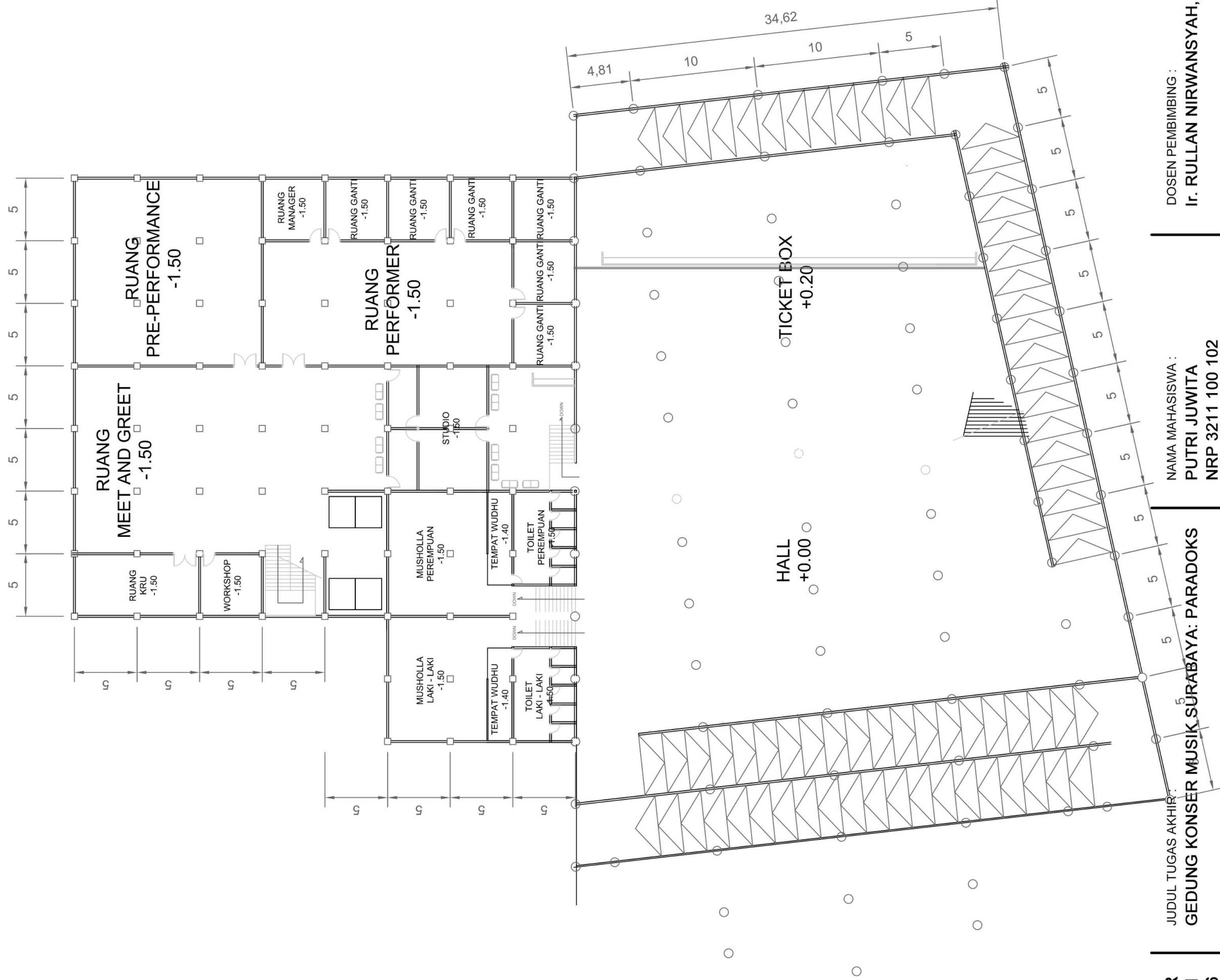
- Keterangan:
- A: Fasilitas Pendukung
  - B : Fasilitas Pengelola
  - C : Auditorium
  - D: Parkir Mobil
  - E : Parkir Motor
  - F : Taman
  - G : Ruang Genset

SITE PLAN

SKALA 1:2000

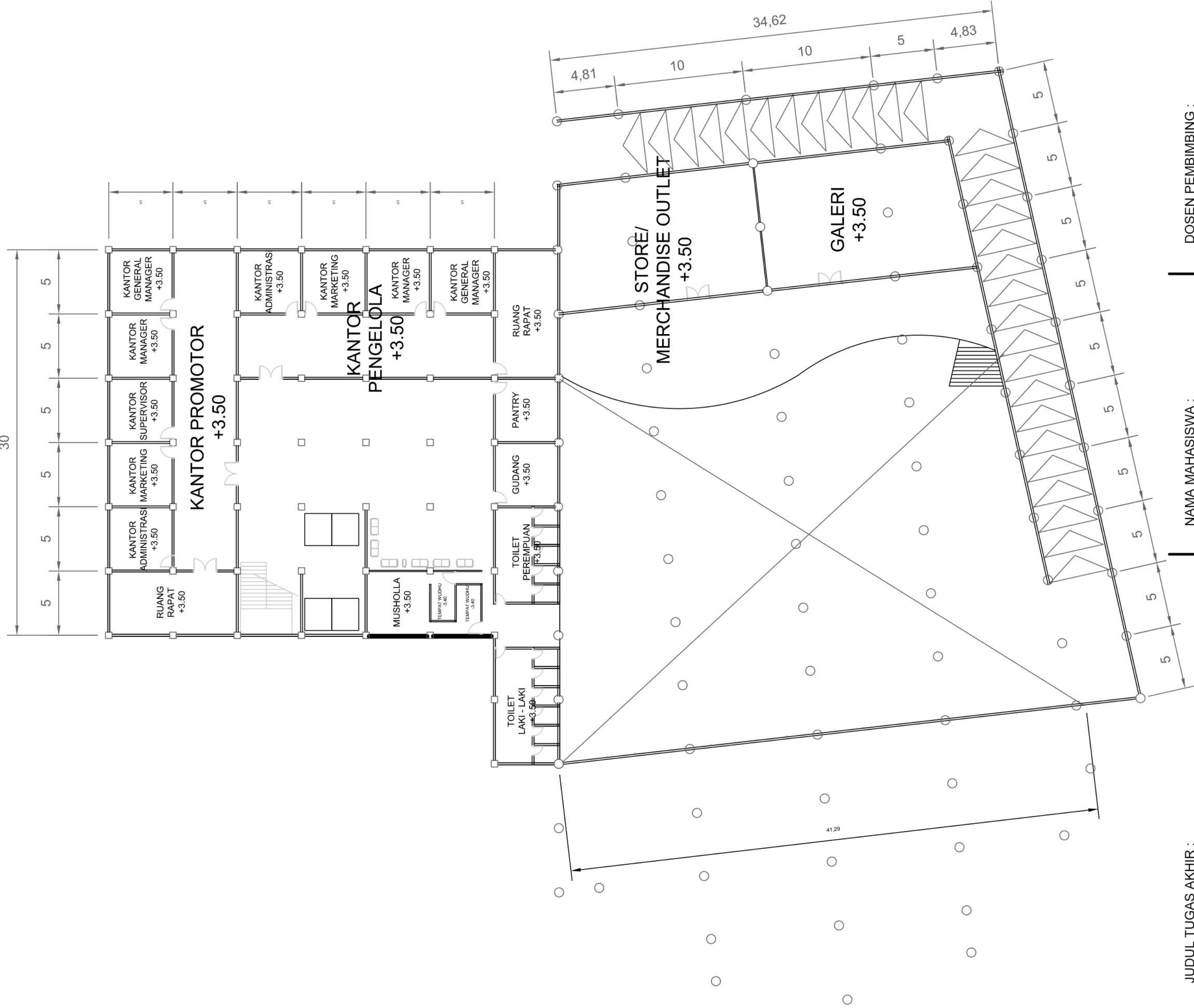
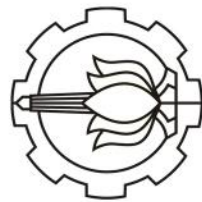






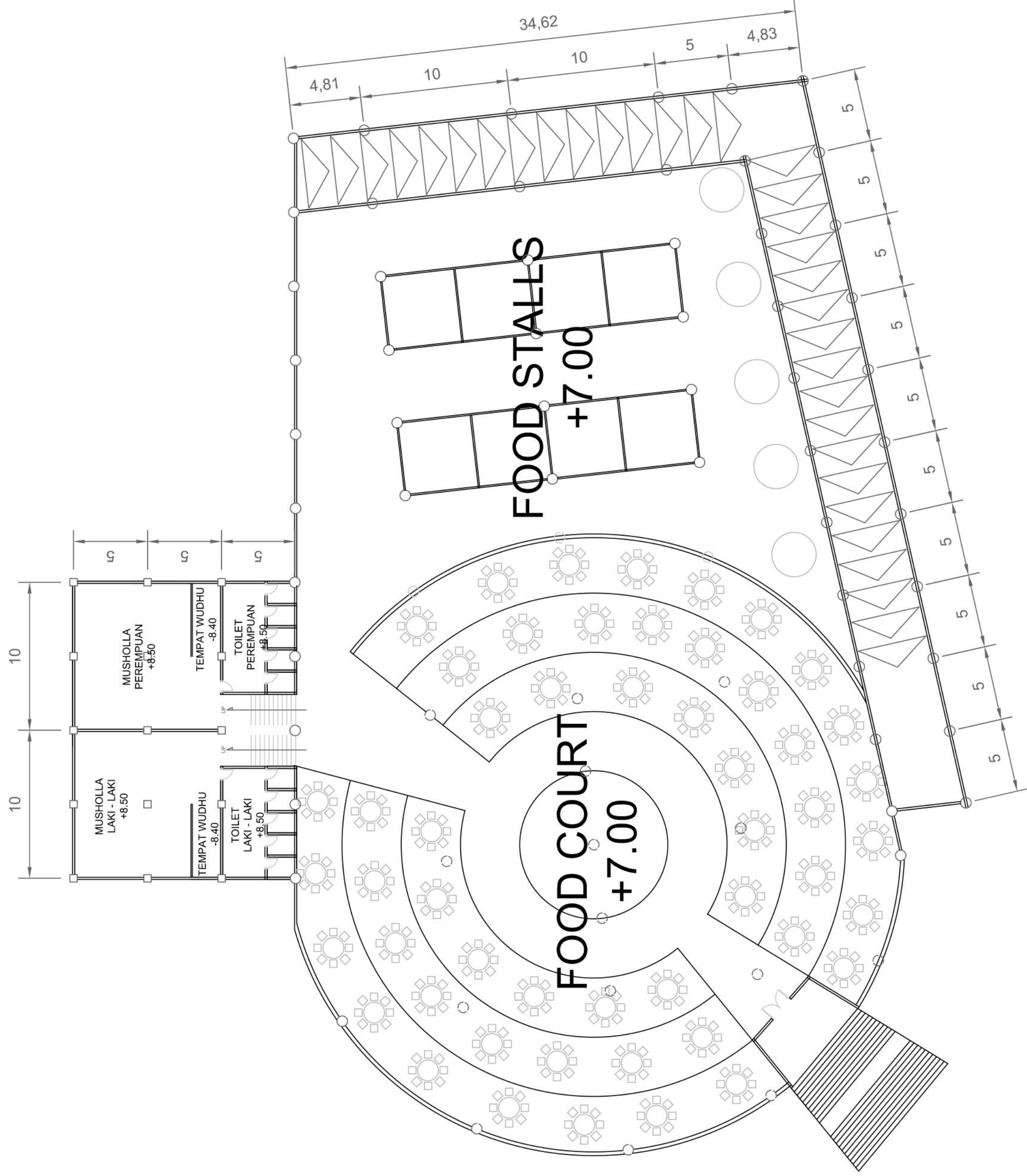
DENAH LANTAI 1  
SKALA 1:1000





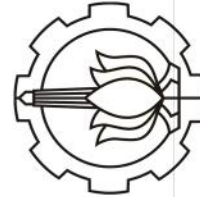
DENAH LANTAI 1a  
SKALA 1:1000

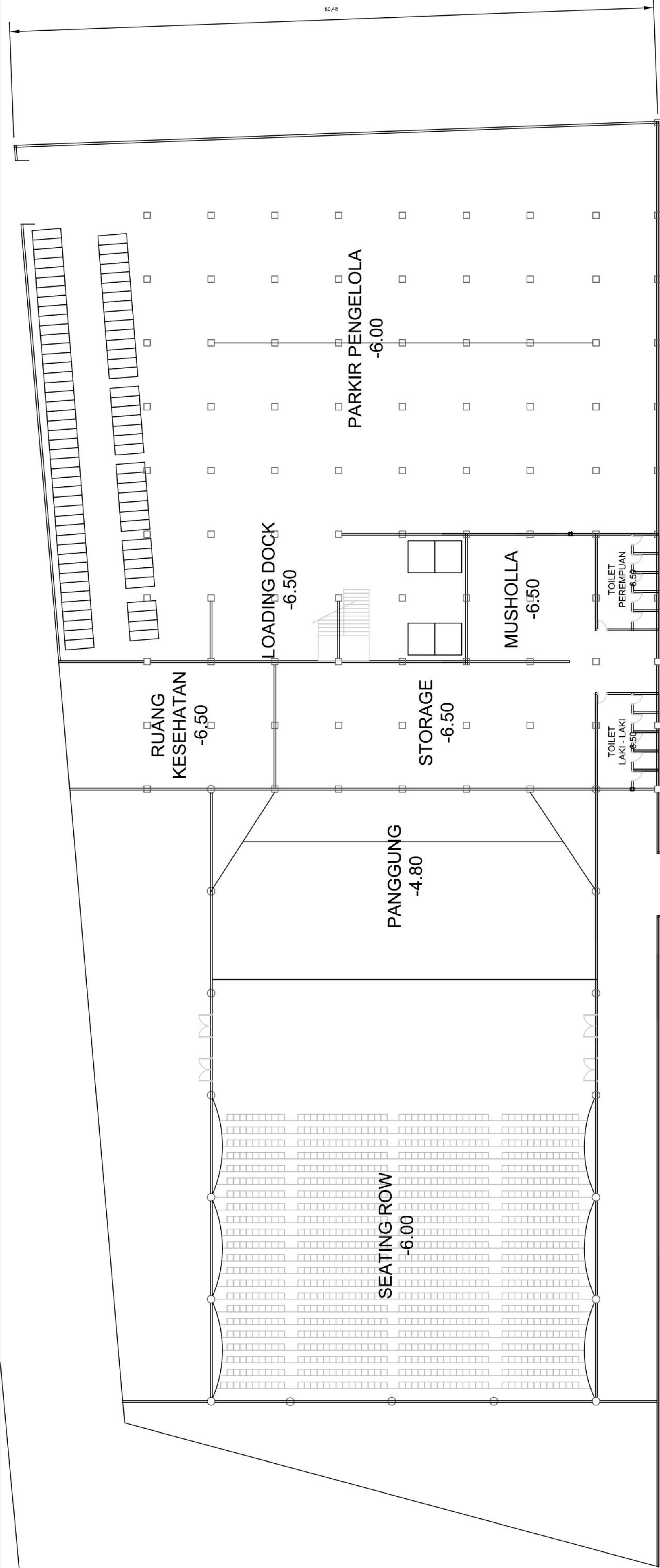
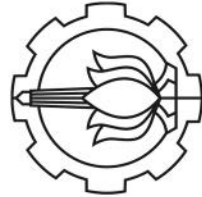




DENAH LANTAI 2

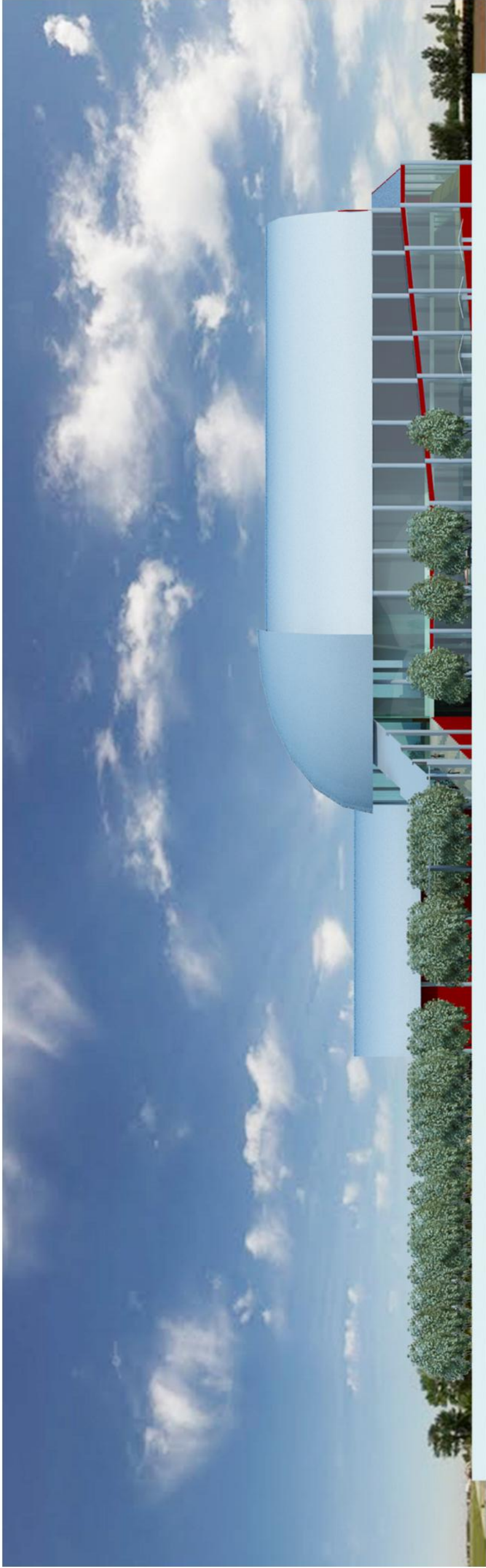
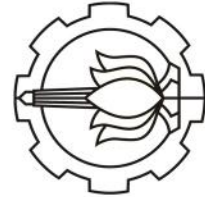
SKALA 1:1000





DENAH Basement  
SKALA 1:1000



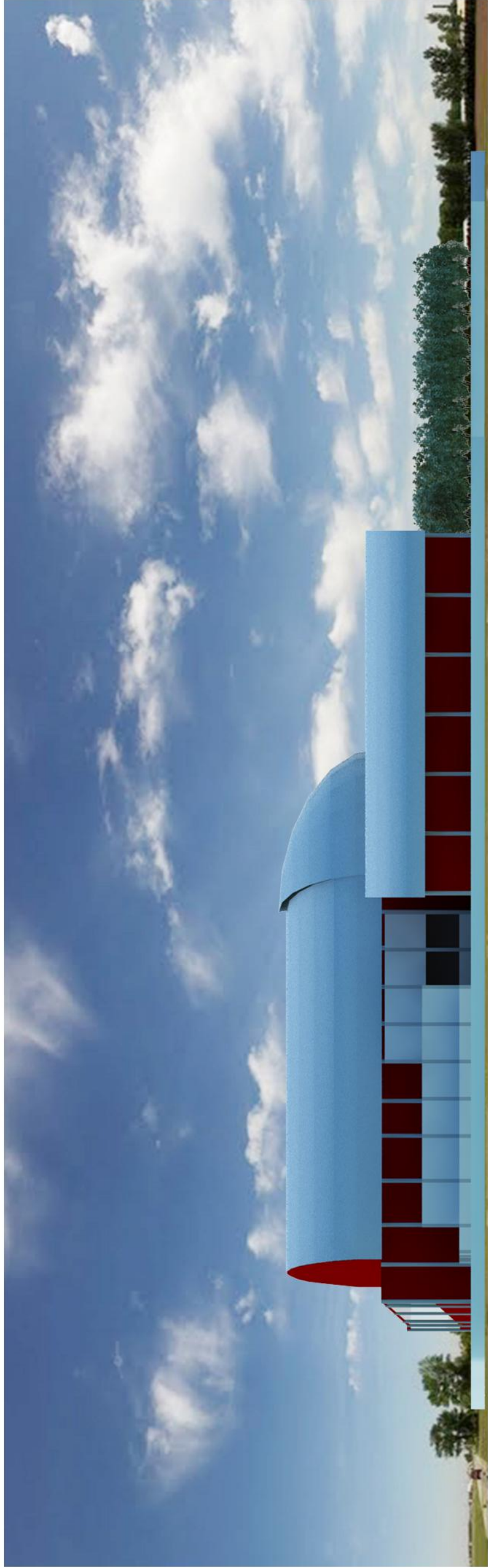


TAMPAK UTARA

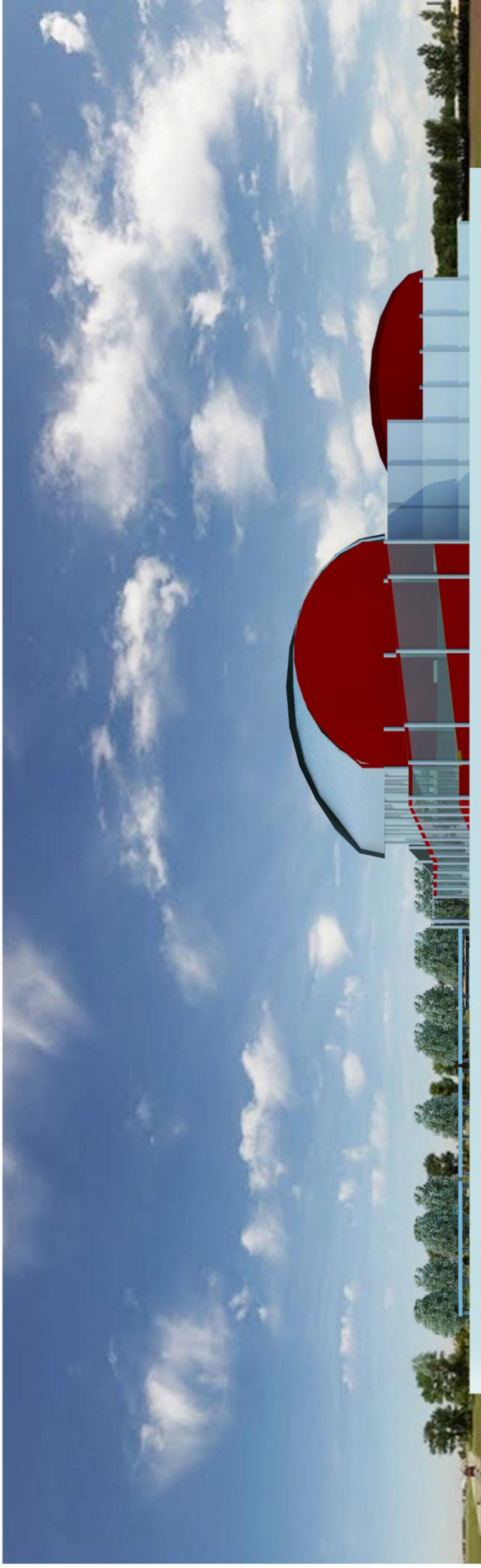


TAMPAK TIMUR

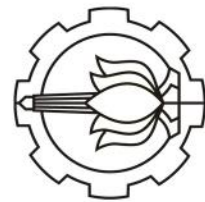




TAMPAK SELATAN



TAMPAK BARAT



## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan tahapan-tahapan perancangan yang telah disusun dalam laporan ini, dapat disimpulkan bahwa objek dapat menjawab isu dengan kebutuhan-kebutuhan yang dapat dipenuhi dalam kriteria yang telah ditentukan pada awal perancangan. Perancangan ini menjawab kebutuhan akan fasilitas yang dibutuhkan oleh penikmat dan pemain musik serta mendukung pendidikan musik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Siegel, Daniel. (1999) The Developing Mind: Toward a Neurobiology of Interpersonal Experience
- [2] Emotional Intelligence : Why It Can Matter More Than IQ (1996)
- [3] Ennead Architect. Bing Concert Hall. From <http://www.archdaily.com/335092/bing-concert-hall-ennead-architects/>
- [4] Duerk, D P. (1993). Architectural Programming, Information Management for Design. Van Nostrand Reinhold, New York.
- [5] Lawson, Bryan. (2005). How Designer Think : The Design Process Demystified. Architectural Press, Oxford
- [6] Mahmoodi, Amir Saeid M. (2001) The Design Process in Architecture : A PEDAGOGIC APPROACH USING INTERACTIVE THINKING. THE UNIVERSITY OF LEEDS, United Kingdom.
- [7] Survey Wadah Kreativitas Musisi dan Penikmat Musik (2014). From <http://goo.gl/forms/iH3mlM61Ua>
- [8] Rahilly, Lucia. The Architecture of Acoustics. November 2009 . <http://www.listenmusicmag.com/feature/the-architecture-of-acoustics.php>
- [9] Neufert, Peter. (2000). Architects' Data.
- [10] Beranek, L., (2004) Concert Halls and Opera Houses: Music, Acoustics and Architecture. Springer, New York.

## BIODATA PENULIS



Nama	: Putri Juwita
Jenis kelamin	: Perempuan
Tempat Tanggal Lahir	: Surabaya, 14 Juni 1994
Kewarganegaraan	: Indonesia
Alamat	: Jl. Nusantara IV/BD-16 Wisma Tropodo, Sidoarjo
Telepon	: +62 85645662526
E-mail	: pujuw@yahoo.com / pujuw.work@gmail.com

### Riwayat Pendidikan

1998 – 2000	: TK Islam Al-Ikhlas Surabaya
2000 – 2005	: SDN Kendangsari I/276 Surabaya
2005 – 2008	: SMPN 12 Surabaya
2008 – 2011	: SMAN 16 Surabaya
2011 – 2016	: S1 Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

### Pengalaman Organisasi

2006 – 2007	Karang Taruna RW VII Wisma Tropodo sebagai Sekretaris
2007 – 2008	Remaja Masjid Al-Ishlah Tropodo sebagai Sekretaris
2008 – 2009	OSIS SMAN 16 Surabaya sebagai Bendahara II
2009 – 2010	OSIS SMAN 16 Surabaya sebagai Kepala Bidang VI Keterampilan dan Kewirausahaan
2012 – 2013	HIMA STHAPATI Arsitektur ITS sebagai staff Departemen Seni dan Olahraga
2013 – 2014	HIMA STHAPATI Arsitektur ITS sebagai Sekretaris Administrasi

Surabaya, Juni 2016

Putri Juwita